



UN FANZINE AU CENTRE DE L'IMAGINAIRE - SBS N°19 - JUILLET A DECEMBRE 2001

la un **E**

Sommaire

The Lord of
The Ring RPG

Euh, oui, oui, on (re)découvre Le Seigneurs des Anneaux maintenant après tant d'année d'oubli et de tiroir, notre bon vieux Tolkien reprend du service et c'est loin d'être de tout repos. Après le film évènement qui fait connaître, enfin, Tolkien et les fabuleuses aventures en Terres du Milieu, la vague merchandising envahira toutes nos boutique (parfois d'ailleurs en abusant quelque peu). Alors la grande nouvelle pour nous, c'est que depuis que ICE a été démantelé, on était sans nouvelles des exploitants de la licence Tolkien (Note au passage que les droits affairant à Tolkien n'ont pas été vendu avec le reste des droits de ICE), c'est fini, j'ai trouvé. D'abord est sorti (déjà) outre-atlantique le jeu de cartes à collectionner LoR. Si si, vous en voulez plus, la maison éditera aussi le JDR LoR. Et cette maison c'est, c'est ... tatatatatata Decipher. Et croyez-moi ou pas, ça promet puisque si vous ne connaissait pas encore Decipher, vous serez étonné par la qualité du matériel, de quoi redonner du fil à retordre à WoC ! Le tout sera orchestré par un excellent chef de projet JDR venant de Last Unicorn Games (racheté récemment par WoC, puis démantelé). Plus sur Decipher ? Lisez notre article qui leur est consacré ...

	The Lord Of The Ring RPG Sommaire	1
2	Multisim, Créateurs d'univers Editorial	
	Decipher Métabarons	3 - 4
5 - 7	Interview : Marc Prudhomme Le 7 ^{ème} Cercle	
	Aide de jeu : L5A Zoom : Feng Shui	8 - 9
10 - 11	Trop facile, j'ai 90% en psy D&D3	
	Les jours sans lune, Les nuits sont longues !	12 - 13
13 - 14	En Vrac Aide de Jeu: Cryptozoologie 2	
	Nouvelle : L'aboutissement d'une quête	15 - 16
Crédits	Rédaction : Triste Lune & kmX ² Participations : Hervé et Christophe Réalisation : kmX ²	





Multisim : Createurs d'univers

<http://www.multisim.com/>

Multisim est actuellement, disons, en pleine réorganisation de communication vis-à-vis du web et lance de nouveaux sites internet. On était habitué avec les boîtes de prod américaine à des sites entièrement dédiées à des jeux ou à des univers, mais la mise en route des sites Multisim, à raison d'un site par jeu, est une première dans l'hexagone ! Bon, d'accord, Siroz, Asmodée et d'autres encore ont également des sites internet, mais ils servent surtout d'étalage plus que de support quelconque. Chez Multisim on se définit comme des « Créateurs d'Univers ». Un métier qui leur va bien à en juger leurs dernières créations tant littéraires que rôlistiques ! Mais ils se veulent plus que cela en proposant des licences, des univers de jeux vidéo, de films ... bref tout ce qui touche de près ou de loin à l'imaginaire.

Alors dites-moi, que donnent ces sites ? Et bien c'est joli, adaptés aux jeux proposés, on sent qu'un gros effort a été effectué pour proposer quelque chose d'à la fois esthétique et utile. En prévision pas mal de matos pour vos jeux préférés, des newsletters, des fonds d'écran, ce qui n'est pas pour nous déplaire vu la qualité globale des graphiques de nos manuels de jeu. Il faut (malheureusement) s'inscrire pour pouvoir accéder à l'essentiel (je dis malheureusement parce que je ne compte plus le nombre de compte, login et mot de passe que j'ai sur internet !), et votre compte est valable sur tous leurs sites.

Vous y trouverez du matériel spécial, de quoi agrémenter vos parties, des infos, des suppléments exclusifs, des aides de jeu, un magasin on-line (eh, faut bien vivre). Ces sites, lorsqu'ils auront un peu plus de contenu supporteront réellement leur jeu respectif et nous permettront de sortir un peu du cadre habituel des matériels systématiquement payant.

Côté technique, je regrette un peu les animations, soit elles ne sont là que provisoirement, soit elles n'ont pas été faites par de réels initiés, car ils s'agit de simples assemblages d'images tirées des livres. Elles restent parlantes malgré tout.

En conclusion, c'est beau, c'est bien fait et c'est surtout utile, enfin un éditeur français se lance vraiment dans une communication internet digne de ce nom, bravo Multisim et surtout continuez ...

E d i t o r i a l

Bonjour à tous ! Oui, c'est vrai, je mets de plus en plus de temps à sortir le SBS. Et alors, 'z'allez quand même pas me dire que l'actualité du JDR est si excitante ? Alors je ne polémiquerai pas sur les remous de cette année (si vous ne comprenez pas ce que je dis, tant mieux pour vous). SBS ne fera pas de guerre ouverte à personne ! C'est ce qu'on avait dit au début, et on s'y tiendra, donc on sort tout de suite de tout débat et c'est mieux comme ça ! Parlons donc de tout le remue-ménage cinématographique. Est prévu pour bientôt, fin d'année disons, Spiderman (cool) et Scooby-Doo (Supa-cool). J'en profite aussi pour vous parler de la sortie en DVD de Bad Taste (ceux qui connaissent, vont rigoler), mais regarder Bad Taste puis le Seigneur des Anneaux en prenant soin de noter le nom du réalisateur. Si si, c'est le même, j'avoue que j'ai eu un peu peur quand j'ai vu ça. En DVD aussi, pour les nostalgiques la série originale V (rigolez pas, en DVD Dolby surround ça en jette vraiment, j'adore) et aussi mais surtout, l'édition collector de Stargate avec quelques scènes coupées, dont certaines change considérablement la vision du film, deux surtout. Comment ça je cause pas JDR, je m'en fout c'est l'edito, ça sert à ça ! Aller arrêtons là nos digressions, bonne lecture à tous et surtout BONNES FETES DE FIN D'ANNEE A TOUS ...



Decipher

Si je mens, je vais en enfeur !

Avant de commencer ce petit article, bref rappel historique, Decipher c'est quoi ?

Decipher est à l'origine une petite boîte américaine qui faisait tranquillement dans son coin deux jeux de carte avec des licences plutôt prestigieuses (aux USA en tout cas) Star Wars et Star Trek. Bon d'accord ça n'intéresse qu'une minorité de gens, lisez tout de même c'est important pour la suite. Déjà au début de ces jeux Decipher faisait un bon travail de création et de présentation. Les cartes étaient soignées, les jeux relativement intéressants. Lors de la sortie de Episod 1, Decipher sorti une édition spéciale de Star Wars intitulé The Young Jedi, avec un gros coup de pub tout de même et des versions spéciale non-initiés. Je me souviens aussi d'un tournoi qui a attiré pas mal de monde pendant un Monde du Jeu. Bref tout ça pour dire que Decipher soigne ses produits et « présente bien » auprès du publique. Le problème c'est que ce qu'ils ont fait n'a jamais réellement marché, on collectionne plus les cartes qu'on y joue. C'est peut-être dû en parti à pas mal d'écueils disons de contenu. Les cartes étaient jolies mais les jeux avaient une durée de vie très courte.

Passons à autre chose pour parler de ICE (oui, je sais je passe du coq à l'âne, mais attendez y'a un lien). Iron Crowd Enterprise avait la licence d'exploitation de Tolkien (euh, faisons bien, détenez les droits d'exploitation de Tolkien accordé par Tolkien Enterprise, pompeux mais précis). JRTM était en fait une adaptation de leur jeu, ô combien compliqué, Rolemaster. ICE par le biais de Hexagonal nous avait permis de jouer dans l'un de nos univers fétiche. Mais ICE s'est lamentablement casser la gueule récemment. Tout a été vendu à un gars dont j'ignore l'origine et les intentions sauf les licences de Tolkien, qui n'était en fait pas des licences mais seulement des droits d'exploitation (si vous ne le saviez pas c'est que vous avez mal lu plus haut). Et la Tolkien Enterprise à accordé à Decipher le droit d'exploité Tolkien pour un jeu de carte (jusque là tout est normal), mais aussi le Jeu de rôle, eheh... La sortie du JDC est d'ores et déjà effectuée, en ce qui concerne le jeu, une « pré-version », disons une boîte d'introduction, est prévue au début de l'an prochain, le JDR suivra en février. Rien ne sera fait dans la continuité des jeux précédents. Mais ce sera beau !

Parlons maintenant de WoC et de LUG (si si il y a toujours un rapport), WoC, la pompe à fric, à racheté LUG, je sais j'en ai déjà parlé, LUG pour rappel était une toute petite boîte qui était loin de faire concurrence à WoC puisqu'ils exploitaient les licences de Dune et de Star Trek pour le JDR ; WoC les à racheté en promettant que rien ne changera, or une fois la fusion opérée, toute la production a été stoppée net et adieu Dune et Star Trek RPG's. Pour mémoire, WoC avait fait exactement la même chose avec Ars Magica, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle on ne peut plus avoir de version potable de Ars, m'enfin, 'sont vraiment con ces artistes ! Pas grave Decipher a récupéré la licence Star Trek et embauché tous les anciens développeurs de LUG ! On pourrait rêvé et voir Dune éditer par Decipher, et là ça risque de pas être triste ! Dans tous les cas Decipher est une entreprise dynamique qui fournit un travail de qualité tout autant que LUG qui fournissait à la fois du contenu et une qualité des produits, donc à priori, LoR sera une réussite, et moi, je reprendrais mes séances de Star Trek !



Métabarons

Les Maganats par Triste Lune commenté par le Juke Box (**en gras**)

Les Maganats est un supplément pour le JDR La Caste Des Métabarons, un jeu en space opéra édité par Yéti (**on le savait tous ça !**), et qui se base sur le monde de Jodoroswky (**mmh...**).. je vois pas pourquoi je vous dit tout ça, vous le savez déjà (**bah, je vous le disais justement**). Toujours est il que le jeu est excellent, malgré la reprise du système D6 de Star Wars (**ooooh oui, madre mia !**). Ce supplément annonce comme objectif la description des principales familles de la noblesse intergalactique, les fameux Maganats. Ainsi, la première partie du livre nous renseigne sur la noblesse en général, la différence entre les nobles et les aristos, et décrit effectivement les familles principales de ce cirque étrange et inquiétant que représente la cour de Janus Jana (**ouai, d'ailleurs c'est rigolo comme tout, mais en même temps ça fait un peu peur et on a un peu du mal à retenir les noms !**).

Ce qui, à mon sens pose problème, ce n'est certainement pas cette première partie (**oooooooooh non**), que j'ai dévoré, mais ce qui vient après (**ah ?!**). Tout d'abord, la description de mondes et de planètes. Moi, personnellement, ça m'em (-**ène loin ? balle ?**)... ce genre de chapitre, qui passe d'une description impersonnelle à une autre...et à la fin, on ne se souvient plus bien quelle planète appartient à qui (**Lécitone jeune mon gars ! Moi c'est les dates d'anniversaire, c'est terrible !**)...mais bon, ça reste utile. Pour construire vos propres campagnes, vous pouvez toujours y faire référence (**voilà quand même une réflexion intelligente, mais vois-tu, je pense que c'était un peu le but de cette partie. D'ailleurs les planètes sont toutes très intéressantes !**).

Ensuite, vient le système auréole. Une espèce de club med spatiale (**c'est un peu ça effectivement**), sur fond d'une amaque monumentale (**oui, les voyages-vacances c'est un peu comme les assureurs**). Et comme le système est super protégé, il va falloir travailler pour que vos joueurs aient une raison crédible de se retrouver dans ce système. Selon moi, un chapitre complet là dessus, c'est complètement inutile (**wof, c'est méchant ça, rappelons tout de même que nos joueurs sont des héros. Pas de barrière, pas de jeux !**). L'arbre généalogique du système, au début du chapitre, permet peut être de voir comment la jet set intergalactique monte ses coups, par des alliances subtiles, et c'est peut être le seul intérêt que j'y trouve (**oui, donc des tonnes d'idées de scénar en perspective, ne me dit pas que se sont les aristos qui font le service sur cette planète ! Et une ouverture, une ! En 2minutes montre en main !**).

En conclusion, je dirais que je m'attendais à un supplément de background utile (**raté ! c'est que du matos ! Y'avais déjà pas mal de bagroune dans le livre de l'univers, il fallait s'attendre à un truc dans le genre !**). Au lieu de cela, je me retrouve avec une trentaine de pages vraiment utile (sans compter les scénarii !), et sur 90 pages, ça fait mal. Le second supplément pour La Caste Des Métabarons est selon moi, décevant, et peut être pas si utile que cela. Je n'ai pas parler de la couverture, qui m'a fait aller chez le ophtalmologiste, pour savoir si ma daltonie n'avait pas évolué (**ouh, le vilain, c'est pas gentil de critiquer le travail de Marc et Marko ! Bon aller c'est vrai qu'elle est pas top ! pense à ton écran !**), ou si j'avais toujours 10/10 à mes deux yeux (**tu veux qu'on fasse un test ? Allez, viens faire un pitit tour avec moi !**).



Marc Prudhomme Les Editions du Yeti

Interview **W**

Et oui, ça commence à devenir une habitude, la ptite interview du SBS ! Ce n'est pas pour me déplaire, et j'avoue que cette rubrique devient une de mes chouchou ! Bon assez de rose, hum hum, ce mois-ci nous nous attaquons à une autre petite boîte qui monte et qui a choisi une grande (sic) légende, le Yeti, Marc Prudhomme (MP), qui pour ceux qui ne le savent pas, est celui qui a adapté l'univers des Métabarons en JDR, répond à nos questions :

SBS : Faire une adaptation d'une bande dessinée en jeu de rôle était-il un pari risqué, non ?

MP: je ne sais pas si « c'était un pari risqué », mais c'était très agréable en tout cas.

SBS : Pourquoi avoir choisi le nom " la caste des métabarons " pour votre JDR ? En effet, en jouant, on s'aperçoit vite qu'on est très loin du métabaron, et plus proche des aventures de l'Incal ? Le choix du nom est-il vraiment pertinent ? En choisissant un autre nom, on aurait peut-être oublié les réflexions du genre " moi, je veux jouer un métabaron ", ou bien " Moi, un jeu où l'on joue un type capable de détruire une planète en un claquement de doigt, ça m'intéresse pas "...

MP : La caste des Métabarons est le titre générique de l'univers (immense) de Jodo. Nous avons surtout essayé de montrer l'étendue de cet univers. Les joueurs, au début, sont effectivement beaucoup plus proches de John Difool que du Métabaron. Mais avec le temps vient l'expérience et l'engagement... Nous ne voulions pas faire un jeu de Super Héros uniquement basé sur le personnage du MétaBaron, mais plutôt, un jeu dans lequel n'importe qui peut devenir un Super Héros. Othon (le premier MB) était un simple ramasseur d'épave et un vulgaire pirate avant que sa destinée le rattrape et que sa farouche détermination l'emporte !

SBS : Les premiers livres et suppléments assurent vraiment au niveau de l'esthétique...allez-vous vraiment (réussir à) maintenir une telle qualité plastique ?

MP : Plus c'est moins joli, moins j'suis plus content !

SBS: A part à " la caste des métabarons ", à quoi jouez-vous ?

MP: En ce moment : DD3, runequest, rolemaster, conan-gurps, mutants et savant (merci Bruno), pour le JDR. Sinon, cartes, dés, pions, et autres classiques sont de rigueur...

SBS : En dehors de la saga des métabarons, le monde de Jodorowsky est vraiment immense, notamment au travers d'autres créations, comme Mégaplex, Les Technopères...mais est-ce vraiment le même monde ? Où se trouve Mégalex dans l'univers de Jodorowsky ?



MP: Oui ! Le JODOVERS est grand ! Mégalex se trouve être dans un univers parallèle proche. Rappelez-vous « la confédération des univers parallèle » veille...

SBS : Yéti est également coupable de l'excellent ZoonDo...qu'avez vous à dire pour votre défense ?

MP : Doc BooBoo vaincra ! Gardaren lo ZoonDo !

SBS: Le jeu de rôle est encore mal perçu, mal vu...D'après vous, pourquoi ?

MP: Ah ! Vous trouvez ? C'est une longue histoire...

SBS : Est-ce près de prendre fin ? Va t on enfin reconnaître l'aspect ludique et conviviale des jeux de rôle ? Comment, selon vous, y travailler ?

MP : C'est là que le bas blesse...il est reconnu, comme ludique, mais DANGEREUX pour les p'tits pioupious ! Affaire à suivre...

SBS : Beaucoup de personnes trouvent que la FFJDR (fédération française de Jeu de rôle) est un peu transparente, un peu inutile...du moins on ne voit pas beaucoup son action. Qu'en pensez vous ?

MP : Tu es dur là...peut être ont ils ratés leur Save ? Et toi aussi...

SBS : Le GN (grandeur nature) a obtenu l'agrégation de la Jeunesse et des Sports...le JDR semble être en reste ?

MP : C'est une bonne chose pour le GN et une grande victoire ! D'autres suivrons, c'est sur !

SBS: Pouvez vous commentez l'actualité JDR du moment ?

MP : « Smelly big bang bang » CF OG rpg...

SBS : Qu'avez vous pensez des questions qui composent cette interview ? Quel sujet auriez vous voulu éviter ou aborder ?

MP : c'est gentil de nous poser des questions, quel quelles soient (enfin presque, là, ça va...). Sinon un grand merci à vous tous, et je vous souhaite bon courage et d'excellentes parties pour la suite.

A+, Marco.

Propos recueilli par Triste Lune, texte intégral.



ARKANES

Le supplément invisible...

7^{ème} Cercle vient de sortir un premier supplément pour le jeu post apocalyptique, OBSIDIAN. Ce supplément est passé complètement inaperçu, et on le comprend quand on voit la politique qu'on choisit d'adopter les Métabaron à l'égard de la jeune maison d'édition. En effet, 7^{ème} Cercle débute dans le monde de l'édition, et il faut leur laisser le temps d'apprendre, et leur laisser leur chance, plutôt que de suivre Canis Débillus et autres consorts.

Arkane est un supplément pour les meneurs de jeu, avec des tas de secrets sur le monde d'OBSIDIAN. En directe ligne du livre de base, ceux qui n'ont pas aimé le look particulier d'OBSIDIAN et des livres 7^{ème} Cercle en général, n'apprécierons pas non plus ce supplément. Les autres, vous savez, les intelligents qui privilégient le contenu au look, adorerons, et apprendront beaucoup de secrets sur l'enfer dans l'optique particulière d'OBSIDIAN.

Je profite de cet article pour vous apprendre que nous organisons, à la guilde des seigneurs, des initiations à OBSIDIAN, et aussi à LA2035, un autre jeu du 7^{ème} Cercle. Si cela vous intéresse, venez vous renseigner...vous pouvez me contacter à la guilde, ou sur le net :

leandredamaury@hotmail.com

NDLR : Rappelons aussi que Canis Debillus entretient des liens relativement étroit avec une grand maison d'édition française que j'aime bien !

Fan de gros nibards, bonsoir !

La fameuse maison d'édition 7^{ème} Cercle, dont je ne cesserais de faire l'éloge que quand ils cesseront de vouloir innover dans un domaine de Métabaron français ne jurant que par leur nouvelle édition de GrosDD (oui, on sait, il est beau, mais alors, pour le reste !!!), et qui refusent d'ouvrir les yeux sur les possibilités offertes par le JDR...donc, le 7^{ème} Cercle se fait un petit cadeau pour Noël. Le réveillon des Métabaron risque d'être chaud et allumé avec la sorite annoncé de Macho Women With Gun.



Un jeu de rôle post apocalyptique, complètement déluré, où les femmes ont pris le contrôle de la terre, remplaçant au passage des hommes abrutis par les matchs de foot à la télé, et la bière chaude en canettes (mentez pas les gars, j'veus ai vu lors de la coupe du monde...). Et quelle femmes ! Les femmes telles que les Métabaron les imaginent (hé non, les mecs, c'est pas comme ça en vrai un fille. Ça a parfois des kilos en trop, ça a des sentiments, une poitrine de taille normale...), avec des décolleté de 110C minimum, une bouche pulpeuse, des jambes si longues qu'on croirait que ça commencent sous les bras.

Bon, faut avouer que dans MWWG, elles sont un peu castratrices, avec des flingues (substituts phalliques ?) plus gros que des bazooka, et des motos grosses cylindrées qu'elles enfourchent avec virilité...Bref, les sœurs de Lara Croft sont de retour.

Pour conclure, MWWG est un petit jeu sympathique et délirant, pour passer une soirée à rite aux éclats, ou à assouvir certaines pulsions inavouables. Je le conseille particulièrement à tous les fans de Lara (et je sais que même s'ils ne l'avouent pas, ils sont (trop) nombreux).

Macho Women With Gun, de Greg Porter. Bientôt dispo selon le 7^{ème} Cercle...



LaA

(euh ... L5A ?)

PNJ (par Hervé) :

Togashi tokata : le samouraï déchu

Il y a fort longtemps tokata était un samouraï juste et d'un courage exceptionnel. Son épouse karuno togashi était la seule raison de vivre de tokata. Une nuit il surprit karuno avec un samouraï du clan de la grue. Fou de rage il frappa le samouraï dans le dos alors que celui ci tenta de fuir. Sa femme le supplia de l'épargner mais il la décapita. Bannis par le daï mio du clan pour cet acte odieux togashi tokata décida de mettre fin à ces jours d'une façon particulière. Il irait dans l'outre monde pour apaiser sa rage et son chagrin. Seulement ses talents attirèrent l'attention d'un oni. Celui ci exploita la rage de tokata en soulignant que l'outre monde n'était pas responsable de la mort de sa femme mais bien un habitant de rokugan. La raison de tokata, ébranlé par des mois d'errance dans l'outre monde, trouva une explication à sa déchéance : lui le samouraï vertueux avait été trahi par ces semblables il payerait donc le prix de cette trahison tout particulièrement ce clan de lâche qu'est le clan de la grue. Depuis des siècles il prépare sa vengeance et celle ci va bientôt.

Ishawa Terunama

Ishawa terunama pourrait passer pour l'archétype du clan phénix : Avidé de connaissance, plus versé dans l'art de la magie plutôt que pour le combat, poli, maître de lui en société. Seulement ishawa terunama est obsédé par le savoir et la puissance que cela apporte. Il est d'une loyauté absolue envers son clan mais il se lance dans toute quête qui pourrait augmenter son savoir et parfois le risque ne vient pas des dangers de ses quêtes mais de lui-même. Il devient incontrôlable et fera prendre des risques à tous ceux qui ont la folie de l'accompagner. Pourtant il serait injuste de le considérer comme un fou assoiffé de pouvoir. Pour lui c'est le seul moyen de renvoyer les créatures de l'outre monde dans l'enfer qui les a vues naître.

LECTURES :

Entre la pierre et le sabre : la voie de Mihamoto Musashi

Mihamoto Musashi fut un grand samurai, dont nous pouvons suivre le parcours initiatique dans le livre qui raconte sa vie un peu romancé : La pierre et le sabre. Il s'agit en fait du premier tome d'une saga épique émaillée de trahisons, déceptions et vengeance au pays du soleil levant. L'ouvrage peut faire peur, quand on voit l'énorme pavé qui se présente à nous, mais le style est simple et dépouillé. Les combats y sont décrits de façon claire et concis : qui frappe et qui se retrouve à terre. Avec Mihamoto Musashi, on découvre le quotidien d'une espèce de guerrier solitaire, à la recherche d'un maître, de quelqu'un capable de le battre, qui découvre peu à peu que l'esprit reste plus fort que le corps.

De son vivant, Mihamoto Musashi faisait remarquer qu'il ne se battait pas bien...qu'il n'était pas un escrimeur formidable, mais qu'il se battait comme il le pouvait, n'ayant pas vraiment reçu d'enseignement. Ainsi, armé d'un boken, il parcourt le Japon divisé par des guerres entre seigneurs, « prendre une leçon », c'est à dire se battre contre les élèves d'une école d'escrime, et ainsi espère-t-il être un jour battu.

Joueurs et maîtres à L5A trouveront dans ce que j'appellerai une Road Story (et pas une Bof story, avec onze clamps...), dans ce parcours initiatique, une illustration de ce qu'était la vie dans le Japon des samurai. Il permet aussi d'aborder l'aspect le plus bizarre de l'esprit de ses serviteurs mythiques : le rapport à la mort. Ainsi, grâce aux questionnements existentiels de Mihamoto, comprend-on d'une part que les samurai sont des personnes cultivées, et ensuite, qu'ils peuvent avoir peur de la mort : ils ont seulement intégré le fait qu'elle est inéluctable, et que la peur est une chose embarrassante dont il vaut mieux se débarrasser pour survivre. C'est là tout le paradoxe de cette culture, qui signa elle-même sa propre fin.





Durant quelques parties âprement disputer lors de ses courtes soirées d'été, chaudes et moites, où mon débardeur collait à mes pectoraux et à mon ventre gonflé de bières et de merguez...bon, j'arrête là ma description, de toute façon tout le monde s'en fout. Voici donc la description, livrez à vos esprits avides de créations et d'innovation, de nouveaux schticks, ses espèces de pouvoirs, qui rendent le jeu de rôle Feng Shui des plus jouissifs.

Couvert attirant les balles

On ne sait trop comment ce schticks fonctionnent en fait. Est se l'incompétence des tireurs, ou une espèce de magnétisme soudain ? Toujours est il que dès que le personnage se trouve derrière un couvert, le plus petit soit il, les adversaires se voient infligé un malus de 1 à leur VA pour le toucher. On peut considérer que ce malus s'applique aux armes d'une certaines catégorie, comme les armes à feu, les armes laser, les armes de corps à corps...ou bien l'appliquer à toutes. De plus, le nombre de points de Schticks dépensés accroît le malus d'un point, à concurrence d'un malus de 4 points.

Me revoilà! et j' suis pas content

Quand un personnage fait un jet de mort, il bénéficie d'un bonus de 1 par point de schticks dépensé dans celui-ci. S'il réussit ce jet grâce à ses bonus (donc, il faut calculer s'il l'aurait réussi sans et avec !), le personnage est hors service pour le reste de la scène ou du scénario si vous le désirez, mais il a le droit à une action, quand il le veut, comme le tire qui sauvera ses amis...avant de tomber dans les pommes. Tout le monde le croira alors mort, et il ne pourra plus être la cible d'êtres normaux (je dis ça car certaines créatures ne cracherons pas sur un petit festin...), ou alors seulement accidentellement, style «Ho ! j't'ai marché dessus. J' suis désolé, j'sais vraiment pas quoi dire ».

Maintenant fait moi vraiment mal

Après avoir encaissé plusieurs coup de suite, le personnage réuni toute la force qu'il a pour rendre coup pour coup (de JVD). En fait, le personnage disposera de (nombre d'attaquant lui ayant donné un coup) atémis avec un bonus de (total des dégâts normalement encaissé sans déduire la résistance/10, arrondie au supérieur) points de dégâts. Le nombre de points de schticks assignés à celui-ci détermine le nombre d'utilisation durant un scénario. Pour vous donner un exemple de l'utilisation de ce schtick, regardez n'importe quel Jean Claude V : à un moment ou à un autre, Jean Claude est en difficulté : il se prends deux ou trois coups d'affilés (sans saigner !!!), mais très vite, il reprend le dessus, et assomme les méchants garnement.

Zoom toujours : Mange ça

Un recueil de scénario pour apprendre la cuisine à la sauce Feng Shui

Mange ça est donc un recueil de scénario pour Feng Shui, pour ceux qui n'aurait pas compris. Feng shui est un jeu délirant, basé sur l'action, et sur une ambiance particulière qui est celle des films chinois. Mange ça est un ensemble de deux scénario très intéressant, qui permet aux personnages de participer à un épisode de la guerre secrète, dans Hong Kong. Encore une fois, les personnages vont pouvoir se prendre pour des héros, et sauver la ville, et pourquoi pas la jonction 1996. mon seul regret, c'est que mon maître de jeu n'a pas voulu que Joël

Robuchon et Maïté ne se frittent la tronche à coup de tatanes et de rouleau à pâtisserie sur un plateau d'émission culinaire. Et peut être aussi une scène d'entrée un peu frileuse, où les occasions de faire des tour de force ont manqué : les personnages anonymes ne sont pas en nombre suffisant, mais un maître de jeu prévoyant devrait pouvoir corriger ce petit défaut.



Trop facile, j'ai 90% en psychologie.

En tant que Métabaron, je suis toujours surpris de voir tout ce qu'il est possible de réaliser grâce à la compétence « psychologie ». Joyeux fourre-tout, cette compétence sert à détecter le mensonge, à savoir sur tel personne est malade (névrosé, ou psychosé...), est ce qu'il a mal au dents...et j'en passe.

Tout d'abord, les signes cliniques du mensonges sont une utopie, et il a été démontré qu'il est impossible de savoir si une personne ment, juste en regardant ses manières, si elle est nerveuse. Même les signes « médicaux » du mensonge, ne sont pas reconnus devant les tribunaux. Ensuite, il est improbable que le psychologue, même le meilleur, détecte avec certitude, un type de pathologie chez un patient, sans un long et rigoureux entretien. Tant qu'à savoir si le sujet a mal au dent...on parle de la compétence psychologie, pas dentiste !!!!

Il faut faire une distinction entre le psychologue, le psychiatre, le profiler et le criminologue, ses deux dernières professions étant à la mode, mais souffrant d'une carence de compréhension de la part du public. Le point commun entre toutes ces « sciences », si tenté qu'il s'agit de sciences, c'est le sujet : l'homme. Et en particulier, sa pensée. Là s'arrête la comparaison.

Le psychologue est une personne qui fait des recherches (chercheur n'est pas trouveur) sur la pensée de l'homme. Comment celle-ci né, comment elle se développe, comment elle fonctionne, comment se fait il qu'elle ne fonctionne pas bien...enfin, les questions sont très divers, et déclinaible en de multiples variante que je ne vais pas

traduire ici. La psychologie est donc plus un regroupement de discipline, s'attachant chacune à rechercher dans une des nombreuses voies ouvertes.

Le psychiatre est un médecin, qui doit, médicalement, répondre à un problème dans la pensée d'un patient. Il peut prescrire des médicaments (ce que ne peut pas faire le psychologue), et connaît les postologies et effets des traitements qu'il peut être amené à préconiser. Il travail souvent avec des psychologues, qui vont le plus souvent avoir un rôle d'aide au diagnostique, et un rôle de suivi du malade.

Le profiler est un policier, qui a vraisemblablement des connaissances en psychologie, mais qui n'en est pas un, et qui, grâce à des tableau de description de crimes, des études de cas poussées, et son empathie naturelle, va tenter de comprendre le tueur qu'il recherche, en essayant de réfléchir, et de pensée comme lui. Il est un appuie pour la police, même si sa contribution dans les enquêtes n'est pas encore comprise, et surtout, défini.

Le criminologue est une personne qui a choisi de réfléchir sur des problème psychologique, en rapport avec la loi, et le milieu qui l'entoure. Son rôle n'est pas, comme beaucoup peuvent le croire, de résoudre des enquêtes faisant appel à des compétences psychologique. Son rôle sera, par exemple, de comprendre qu'un enfant qui a été battu se retrouve éloigné de son foyer, par mesure de protection, se sente quel que part coupable. Les problématiques auxquelles va s'intéressé le criminologues sont beaucoup plus terre à terre que ce qu'on a pu



imaginer, et ils n'ont parfois qu'un lien très éloigné avec la police criminelle. Il est aussi parfois appelé pour des affaires de prises d'otages en tant que négociateur, ou sa vision de la pensée de l'homme pourra le servir.

Le criminologue et le profiler sont deux professions qui ont pas mal attisé les phantasmes. La compétence psychologie devrait s'accompagner de la question qu'à choisi de traiter le joueurs, mais dans ce cas, cela la rendrait beaucoup trop spécialisée pour être utilisable. Il faut donc simplement en limiter l'utilisation, et renoncer à en faire la compétences permettant de comprendre l'ensemble de l'homme (au sens général) qui se trouve en face de vous. De plus, certaines questions ne

pourront être résolues, avec un fort pourcentage d'erreur, qu'au cours d'un véritable entretien.

A mon sens, la psychologie comme compétence ne se vaut que par l'étude du comportement (en rapport à la pensée...cela va de soit) de l'homme, et la prévision de réaction en fonction de certains comportements. Gageons que cet article vous permettra d'un peu mieux interpréter les jets de compétences en psychologie de vos joueurs, et de les limiter dans leur capacité quasiment extrasensorielle qu'on leur prête parfois, juste à cause d'un fort pourcentage en Psychologie. La psychologie n'est pas le « feeling », et ne permet pas de saisir les sous-entendus, les non-dits d'une personne juste en la regardant, en discutant avec elle.

D&D 3

L'ARLEQUIN DU JDR

Non, non, ne voyez dans le titre aucune critique. Loin de moi cette idée, non, non, je suis sérieux là ! Bon, moi on m'a toujours dit, avant de critiquer renseigne toi ! Je me suis toujours tenu à cette maxime, et donc depuis le temps qu'on critique cette m, pardon ce jeu, je l'ai acheté. Enfin j'ai acheté le Guide du Maître. Fier de ma nouvelle acquisition, je me suis empressé d'aller la brandir partout, y compris sous les yeux de Triste Lune qui l'adore ! Bref, nouveau jeu, nouvelles habitudes à prendre. Chez wizard ça va vite, je vous cite les six premiers mots du livre : « Vous avez lu le Guide des Joueurs... » Bon ça commence mal. Mais euh, je veux pas être joueur moi, je veux être Meujou. Bon, nouvelle habitude à prendre : payer, payer, payer... Je ne me démonte pas pour autant et je poursuis ma lecture oubliant les prescriptions torrides (oui, je sais ça fait bizarre, mais c'était joli alors...) du rédacteur. Bon, comment résumer ? Euh, et bien, tout comme en musique, il existe du Easy Listening (si si, c'est un style), WoC nous fait découvrir le Easy Reading ! D'où mon titre, ah, vous la sentez mieux l'allusion. Ma foi, ce n'est pas plus mal de se laisser guider par ces phrases si simple à lire, sujet, verbe, complément, point, sujet, verbe, complément, point checked, tout y est ! Non, je rigole, c'est agréable tout de même, parfois un peu trop dirigiste, en effet, ça me rappelle un peu la recette du Klug au marrons, une petite intro, des prescriptions impératives, une jolie table à la fin avec les quantités. On se plaignait des tables de JRTM, ben, croyez moi ou pas, mais je préfère les tables de JRTM !

WoC à quand même largement relevé le niveau de ce petit fossile rôlistique tant du point de vue de l'apparence (le manuel est vraiment joli, travail soigné) que du point de vue de la clarté, les manuels sont beaucoup plus lisibles (avant j'avais l'impression d'ouvrir un bouquin consacré à Picasso !), trop parfois mais sans jamais se répéter (comme quoi le français est une langue riche). Un effort enfin pour faire découvrir ce loisir aux non-initiés (ils le distribuent même au Virgin !) puisque WoC prévoit pour Noël la sortie de boîtes d'initiation en hypermarché (vraiment étonnant quand on sait aussi que Decipher fait à peu près la même chose outre-atlantique). Enfin c'est ce qu'on dit chez WoC, moi j'ai pas vu de boîtes !

Pour conclure Le Guide du Maître est indispensable au Maître, mais ne se suffit pas à lui-même, c'est un peu paradoxal non ? C'est un beau livre qui fait à mon avis sa place dans votre collection, enfin si vous avez eu un petit cadeau par Mamie ! 200 brouzoufs, oups 30,50 Eurobrouzoufs, un peu partout, même au Virgin !





" LES JOURS SANS LUNE, LES NUITS SONT LONGUES" (NOËL)

Peu de réjouissance pour ce numéro à part peut-être une session de jeu de tarte annoncé par Benji en exclusivité et loin de toutes oreilles maladroites, mais chut, ne le dites pas, c'est une surprise qu'on réserve aux maître de la conv'. J'ai l'impression que cette fin d'année n'est pas fructueuse en ce qui concerne les abus de langages et c'est bien dommage (vla que je cause en rimes moi !). Bon c'est rigolo quand même et quelques unes ont tout de même un certain charme. Méditez sur les paroles de Noël et attention aux lunes trop lumineuses (euh, des soleils non ?). Pas de classement.

Il a l'air plutôt sordide, pour ne pas dire saurien (Noël)

Je lui coupe la tête avec le bâton (Noël)

Je graisse mon huile (Matt)

- Ce n'est pas de la magie profane (Noël)
- C'est peut-être de la magie med-fan ? (Ced)

Il s'est tapé la cuisinière pendant que son mari était mort (Crazy) (ben vi entre deux résurrections...)

Je n'ai aucun poil, sauf les ongles (Noël)

Je voudrais une patente pour survivre à mes besoins (Matt)

Ca couvre un carré de 15m sur 1m50 (Epphyx, prof de math)

Les rats ne vivent pas naturellement dans les bocal (Noël)

Tous les corps ont été amenés chez le nécrom... heu le fossoyeur (Ced)

- Il a pas d'culotte ! (Sylvain 2, sous un elfe en lévitation)
- C'est pas grave, c'est un elfe, il a pas d'couilles non plus ! (Crazy)

On a un bras manchot (Epphyx)

Les Zombies, c'est des couilles-molles (Crazy)

- J'ai des yeux de braise... (Sylvain Mondpa)
- Oui, mais de quelle couleur ? (Crazy)
- Bleus (Sylvain Mondpa)
- Des yeux de bresse bleu donc (Erwin)

- Il se nomme Fritz Goret (Tinico)
- "Goret" ça s'écrit comme un porc ? (Crazy)
- Non, G-O-R-E-T, pas P-O-R-C !! (Tinico)

Va donc courir à cheval dans les bois... (Crazy)

La jeune fille ressemble à une paysante (Tinico)

Je cherche un signe de renaissance (Noël)

Je pense qu'elle peut rapetir (Lionel R)

S'il faut un sacrifice humain, ce sera un halfling (Marie)

Vous avez entendu des bruits de pas courir (Noël)

Je suis rentrée chez moi, je parlais en braille (Z)

Plus vous avancez, plus vous remarquez que la dégradation de la nourriture est importante" (Epphyx décrivant un ... tremblement de terre)

Je suis quelqu'un que je sais tout faire.

Il a des signes cabalistiques sur la poitrine pectorale. (Olivier D.)

- C'est quoi les signes sur le barbecue ? (X)
- C'est pour éviter qu'il soit possédé (Olivier D.)

Il y a des restes de manifestants ... (Guitou)

- Une voix de femme te parle ... (Guitou)
- Eh, c'est le gars de tout à l'heure ?!! (Olivier P.)

Le PJ à l'épée sur la gorge d'un PNJ et lui demande de se retourner :

MJ : Fais un jet de coordination

PJ : Fumble

MJ : Tu l'égorges !

Le joueur : Mince ! Je me met en position de combat et je dis « Je t'avais bien dit que je te tuerai » et je regarde les autres !

La session jeux de tarte (dixit Benji)

C'est quoi que tu vous voulez ? (Stéphane B.)

Le tissu est en bois (Matthieu)

Au matin du 3^{ème} soir (Cédric)



Le père, le fils et les 5 esprits (Epphyx)	En se tenant les côtes ... (Epphyx se massant le dos)
Il y a deux filles, moi et lui (Christophe J.)	Il sort son arme et tire une slave ! (Cyrille)
C'est une fille aux cheveux catin. (Arturo)	C'est un endroit connu pour être caché. (Arturo)
Les yeux noirs, blonds et courts (Cédric)	- A priori, la blessure n'était pas mortelle. (Gauthier)
- Ils censurent le porno du samedi soir (Epphyx)	- Forcément ! Sinon, elle serait morte !
- C'est interdit en dehors du mariage ! (Cédric)	- Hé, pourquoi tu m'as mis la compétence philatélie? (Stéphane)
- Et alors !? La plupart des acteurs sont mariés ! (Epphyx)	- Parce qu'il avait besoin d'un spécialiste de la filature... (Priscilia)
- Faudrait créer la compétence « Cuisine » (Pierrick)	- Faites une description de votre personnage. (Cyril)
- Euh... J'ai « chimie » ?! (Epphyx)	- Elfe, Charisme 5...et un 95D... (Priscilia)
- C'est un fémur de démon. (Epphyx)	- Et pendant ce temps, la stripteaseuse ne branle rien... (Alain)
- Comment tu le sais ?! (Cédric)	- Ha si elle a branlé! Mais on sait pas quoi! (La table en cœur)
- Compte le nombre d'orteils ! (Caro)	
- C'est un fémur, il n'y a pas d'orteils ! (Epphyx)	
- Si, il y en a ! C'est bien la preuve que c'est un démon ! (Caro)	

E N V R A C

En Vrac c'est un petit tour d'horizon des dernières sorties ou des sorties prévues.

7ème Cercle : On ne les arrête plus ! Kult est réédité et actuellement disponible dans les bacs (hihi, j'ai toujours rêver de caser cette expression). Comme d'habitude avec 7ème Cercle, c'est bourré de truc intéressant à lire mais terriblement moche (désolé, mais on doit être objectif quand on a un public !), on peut en dire autant du SBS. Ouai, mais moi je suis pas éditeur, par contre aller faire un tour sur SBSnet et on en rediscute ! Bon, Kult, c'est l'un de mes jeu fétiche, et là pour l'occasion, 7^{ème} Cercle à fait une refonte des manuel avec un Guide du Joueur, et un Guide du Maître judicieusement écrit. Les deux ne sont pas encore sorti, mais vous pouvez d'ores et déjà vous procurer Kult, rumeurs pour 28,81 Eurobrouzoufs. Je préféré quand même nettement la couverture et le design de Ludis !

Backstab : On a des actions chez Dés 20 ! Coup de gueule habituel pour Backstab, c'est à croire qu'ils ont des actions chez D20, je ne m'amuse plus à compter le nombre de page qui lui sont consacré, mais au moins 50% du magazine avec un cahier de 20 pages d'aide de jeu ! Je commence un peu à en avoir marre de claquer 40 balles dans un magazine WoC ! Mais bon, rien que pour M. Salade je l'achèterai quand même, mais bon faut arrêter là, y'a pas que D20 dans la vie !

Multisim : Tout pour se faire courtiser ! La nouvelle grosse sortie de Multisim, au début de cette année, c'est Fading Suns, un jeu pas connu car finalement difficilement accessible (l'anglais y est un peu indigeste). C'est oublié grâce à Multisim, ce sera mon premier achat JDR de l'année ! Et je vous le recommande chaudement.

R.A.S. ? Euh, oups, je les avais oublié. L'écran RAS est sorti, oui, je sais ça fait un bon moment déjà, mais je l'avais occulté. Grave erreur que celle-ci ! Cet écran est vraiment de toute beauté ! Vous pouvez l'achetez pour crâner à côté de vos amis. Il comprend l'écran (ben, ça c'est un peu normal) et un petit livret avec des vaisseaux et un scénario. 15 Eurobrouzoufs, courrez l'acheter !

Yeti, y es tu ? Le Code d'honneur des Métabarons est sorti la semaine dernière dans les librairies, je n'ai donc pas encore eu le temps de le lire ! Dites-moi tout ! 26 Eurobrouzoufs (c'est un petit peu l'inflation chez les poilus en ce moment !)



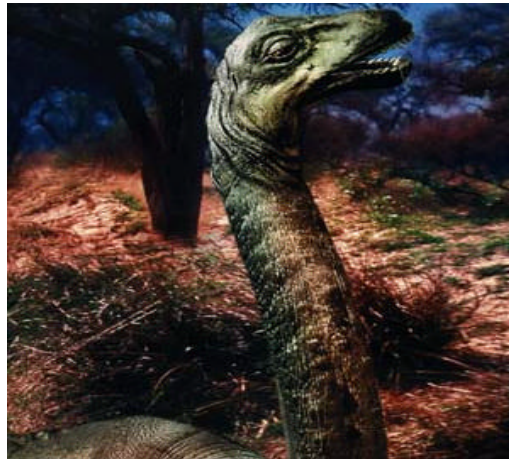
Chapt. 2 : le Mokele Mbêmbé

« Les preuves de l'existence du Mokele mbêmbé sont surtout constituées de témoignages de la population locale, qui ont été accrédités par l'observation d'un scientifique, le Dr Marcellin Agnagna. En 1983, ce zoologiste congolais a pu, au cours d'une expédition, observer le mokele mbêmbé à 250 mètres de distance pendant vingt minutes. Mais aucun autre autochtone n'a déclaré avoir vu un dinosaure, ignorant l'existence de pareilles créatures. Les résultats de l'enquête de James Powell ont cependant décidé plus d'un Occidental à partir à la recherche du « dinosaure survivant ». En 1979, ce chercheur américain, qui étudiait les crocodiles au Gabon, avait entendu parler du n'yamala, alias le mokele mbêmbé. Il a présenté un livre illustré sur la faune préhistorique au sorcier d'une tribu fang. Parmi l'innombrable bestiaire antédiluvien, celui-ci a formellement identifié les dessins de diplodocus et de plésiosaures comme étant des n'yamala. Des peintures rupestres existent en Centrafrique qui représenteraient elles aussi des brontosaures, et un petit poids en or ashanti pourrait être une représentation du mokele mbêmbé. Une hypothèse intéressante, si ce n'est que les Ashanti sont originaire du Ghana, situé à plus de 2 000 kilomètres des régions où vivrait le Mokele. Enfin, la photographie d'une empreinte à trois doigts, caractéristique des dinosaures, a été prise lors d'une expédition au lac Tele, au Congo. Mais il pourrait s'agir d'une empreinte d'hippopotame, une motte de terre ayant pu masquer la trace d'un quatrième doigt... »

Le Mokele Mbêmbé est une créature vraiment étrange, après laquelle des cryptozoologues de renom sont à la poursuite. Il représenterait une espèce disparue de dinosaure, que l'on arrive pas à répertorier. Mais on a déjà découvert des fossiles de cette créature, et c'est peut être cela qui intéresse le plus les chercheurs : une créature ayant survécu si longtemps que ses ancêtres directs sont déjà à l'état de fossile.

Le Mokele Mbêmbé est une légende racontée par les Pygmées. On le croiserait dans les forêts marécageuses du Congo. Son nom signifie : «Celui qui arrête les rivières». Les premiers récits qui le firent connaître des occidentaux viennent de missionnaires, en 1776, qui décrivent de mystérieuses empreintes de 30 à 90 cm de diamètre, et espacées de 2m. En 1970 les scientifiques James Powell et Roy Mackal, de l'université de Chicago, lancent une première expédition...mais sans succès. En 1980, une nouvelle tentative remonte le fleuve jusqu'au soi-disant lieu de vie de la bête (lieu dit Bai). Deux constat : des empreintes suspectes, et une végétation assez endommagée. Mais le lieu est fréquenté par des éléphants qui traversent le bras du fleuve, se servant de leur trompe comme de tuba. Première démythification. Pourtant, 3 ans après, c'est le témoignage oculaire de Marcellin Agnagna.

Les preuves qui vont à l'encontre de l'existence même du Mokele Mbêmbé sont moindres : tout d'abord, on le décrit volontiers comme un végé-



-tarien (à cause de la végétation endommagée, ensuite car un dinosaure ayant survécu jusqu'à maintenant serait forcément végétarien), alors que dans les légendes des Pygmées, on le décrit attaquant les pirogues.

Les descriptions faites sont quand même floues, et contradictoires. On le décrit comme un compromis entre l'éléphant et l'hippopotame, muni d'un long cou de 2 à 3 mètres, surmonté d'une tête de lion. Il aurait aussi une queue de serpent. Ses empreintes restent les données les plus précises : trois doigts, 30 à 90 cm de diamètres. Espacement de 2m. Certains lui prêtent une corne, dont il est fait référence dans certaines légendes, mais qui reste absente dans d'autres. La peau serait lisse, même si on lui donne une tête de lion (et donc poilue).

NOUVELLE : L'aboutissement d'une quête

Azzariel éteignit l'alarme qui l'avait tirée de son sommeil aux commandes de l'ostrov. Elle arrivait enfin en vue de l'astéroïde artificielle de 2310 de la voie lactée. Cette astéroïde appartenait à Sararsief, sa dernière cible. Cela faisait plus de vingt ans qu'elle avait commencé sa quête au travers de l'empire humaine, à la recherche de cette caste secrète et mystérieuse, qui se faisait appeler les Néo Séraphéens. Ils étaient responsables de nombreux ethnocides, sur des terres coloniales. Le peuple de Azzariel en faisait parti. Et elle s'était alors promis de détruire toute la caste. Ce qui restait étrange était leur mode de recrutement. C'est à cause de cette étrange mode qu'elle avait été obligée d'occire trois jeunes recrues d'à peine seize ans. Mais il fallait en passer par là pour en finir avec ces maudits Néo Séraphéens.

Le vaisseau ostrov se posa sur l'astroport. Azzariel se rendit aussitôt dans la petite ville qui s'étendait à la surface de l'astéroïde et s'enfonça dans les plus profondes entailles de ce morceau de caillou lancé à quelques milliers de kilomètres heures dans l'espace.

Après une courte enquête, Azzariel apprit très vite l'identité de sa cible. Au travers de conversations dans une taverne locale avec des arrangeurs louches locaux et des aventuriers à louer, elle apprit qu'il s'agissait ni plus ni moins que du maganat qui possédait l'astéroïde. Cette cible se révélait la plus difficile. Mais plus rien ne semblait pouvoir effrayer Azzariel.

Après avoir pris les renseignements dont elle avait besoin, elle se rendit directement à l'hôtel particulier de Sararsief. Là, elle demanda simplement à y être embauchée comme femme de chambre. Produisant un faux CV des plus reluisant, elle s'étonna d'être aussi rapidement engagée. Les membres de l'équipe de ménage étaient distants, mais ils lui apprirent ses différentes fonctions et corvées. Assez rapidement, elle s'intégra dans la vie morne des employés de Sararsief, travaillant pour un salaire de misère, de jours comme de nuit.

Cela faisait trois mois qu'elle vivait cachée dans l'antre de sa victime. Elle s'était attirée la confiance de tous, et même de Sararsief. Elle travaillait dure, avec beaucoup de zèle, dans l'espoir de pouvoir approcher le maître des lieux en personne. Quand elle put enfin avoir accès à la chambre du Néo Séraphéen, pour elle, tout était gagné. Une semaine encore et elle passerait à l'action. Son nid était fait, elle connaissait les lieux à peu près comme sa poche, et avait déjà repéré l'itinéraire pour fuir. Elle avait pu cacher l'arme du crime, un couteau, dans la chambre, échappant à la surveillance qui s'était relâchée à son égard. Tout allait comme prévu.

Le soir était enfin venu. Azzariel nettoyait la chambre de Sararsief un peu plus tard que prévu, prétextant un retard dans sa journée de travail.

Lorsque Sararsief en personne entra dans la place, elle était en train de passer pour la quatrième fois l'antique chiffon sur les montants du lit. Elle se retourna, feignant d'être surprise. Sararsief ne prit même pas la peine de la regarder, et se dirigea vers sa grande salle de bain. Azzariel se dirigea silencieusement vers l'endroit où elle avait caché le couteau. Soulevant le rideau dans la doublure duquel se trouvait l'arme, elle tuta à sa recherche, sans rien trouver...

« C'est un long couteau de quinze centimètres que vous recherchez ? Mais il n'est plus là. »

La voie de Sararsief fit sursauter Azzariel malgré son calme et sa monotonie teintée d'ironie. Azzariel se retourna, pour découvrir Sararsief, un sourire mesquin et sûr de lui aux lèvres, dans l'encadrement de la porte. Il était appuyé sur le côté droit, bras croisé sur la poitrine. Elle s'étonna alors de sa carrure impressionnante. Elle se souvint que les Néo Séraphéens étaient une caste avant tout guerrière. Les cheveux courts et blancs lui donnaient un air encore plus irréel. Les traits de son visage durs contrastaient avec son air calme. Il avança vers la jeune femme et la jaugea :

« Explique moi maintenant... qui es-tu ? qu'est ce que je t'ai fait ?

-Tu te souviens des Hercto Eco Socialistes de la planète MétaGaï a ?

-MétaGaï a, MétaGaï a...oui, je crois me souvenir de cette petite planète de ploucs colonialiste. Est ce que c'était dans le système B251...

-D028. Et nous n'étions pas des ploucs colonialistes ! Nous essayons de vivre une vie normale et en autarcie. Nous avons des idéaux, et une terre à nous que nous essayons de faire travailler intelligemment et perdurer dans l'avenir, pour éviter les erreurs de nos ancêtres. »

Sararsief prit un air songeur, comme s'il se souvint soudain de cet épisode tragique. Puis, il rit à plein poumons. Azzariel ne put se retenir et lui décocha un crochet qui fit cesser ce rire mal à propos. Quand elle voulut doubler la mise, Sararsief esquiva, et attrapant le poignet, y imprima une violente torsion, envoyant la jeune femme s'étaler sur le sol un peu plus loin. Il la suivit pour lui envoyer quelques coups de pieds dans les flancs. Puis il s'écarta d'elle, et reprit son calme. Il fit craquer les os de sa nuque, en penchant la tête sur la droite puis sur la gauche. Il lissa ses cheveux sur son crâne. Péniblement, Azzariel se releva. Elle serra ses petits poings le long de ses cuisses.

« Et tu espérais venir venger ici un proche parent...

-Une ethnie complète. Mon ethnie. Ma culture, mon passé.

-Petite idiote. Que croyais-tu ? Mais avant que je te brise les os du cou, dis-moi, combien êtes-vous à avoir tué tous les autres Néo Séraphéens ?

-Je suis seule, connard ! »

Aussitôt ces paroles prononcées, Sararsief se jeta sur Azzariel. Il lui envoya un direct du gauche, suivi d'un crochet du droit. Elle réussit à se maintenir debout. Elle esquiva l'uppercut et le coup de pied avec une aisance déconcertante. Sararsief en fut



même étonné. Mais ce qui le sidéra encore plus fut quand il ressentit le tranchant de la main de la jeune femme sur sa clavicule. Il serra les dents. Il tenta alors une feinte de coup de pied circulaire et la suivi d'un crochet. Mais Azzariel fut la plus rapide, et entra dans la distance du Néo Séraphéen pour lui envoyer une manchette à la gorge. Surpris, Sararsief recula, se tenant la pomme d'Adam de sa main gauche. Après quelques secondes, il reprit sa respiration, cracha un filet de sang. Son souffle fut de nouveau coupé, alors qu'il s'apprêtait à insulter son adversaire, quand le pied de la jeune femme vint écraser ses testicules. Il tomba tout d'abord à genou, tenant les parties qui paraissaient battre et gonfler. Il s'apprêtait à de nouveau lancer une insulte lorsque le coup de pied d'Azzariel le projeta en arrière, le nez cassé.

Elle se jeta sur lui, et saisit son coup. Par réflexe, il tenta de l'attraper au visage, ou ce qui pouvait dépasser. Mais une fois de plus Azzariel fut plus rapide. D'une main, elle attrapa la main et retourna le poignet dans un sinistre craquement. Elle le maintenait désormais dans un angle douloureusement anormal. Elle resserra sa main autour de la gorge. Son pouce trouva un point vital, s'enfonçant derrière le cartilage de la trachée, alors que ses doigts comprimaient sa carotide. La voie de Sararsief se fit alors entendre, faible et chevrotante : « Arrête. Je t'en prie. Attends. Il faut que je te dise quelque chose... »

-Quoi, charogne. As-tu laissé le temps à tes victimes pour prier ?

-Tu n'y es pas. Je veux t'aider à réaliser ton destin. Nos destins sont liés. Pourquoi crois-tu être encore en vie ? Pourquoi crois-tu que je n'ai pas donné l'ordre pur et simple de te descendre dès que j'ai trouvé le couteau ? »

Azzariel desserra l'étreinte sur la gorge de Sararsief, juste pour laisser un peu d'air entrer dans ses poumons et la veine de sa tempe battre un peu moins vite. Ce qu'il venait de dire l'avait intrigué. Elle voulait entendre ce qu'il avait à dire, mais son côté guerrière lui ordonnait d'en finir maintenant, avant que la garde n'arrive.

« Les textes de nos ancêtres ont prophésé ta venue. Il indique qu'un jour une guerrière viendrait annoncer le renouveau des Néo Séraphéens. Elle tuerait tous les membres de la caste, sauf le dernier, le plus vaillant, et qu'à eux deux, donneraient naissance à des guerriers parfaits, les Néo Séraphéens d'une

nouvelle aire. Tu es cette guerrière. Tu es une Néo Séraphéenne. J'ai fait vérifier ton ADN grâce à la prise de sang que tu as passée pour te faire engager ici. Tu possèdes en toi les trois particularités génétiques qui font de toi une Néo Séraphéenne de sang pure. Tu ne peux pas me tuer. Je suis le dernier Néo Séraphéen, et nous allons perpétuer la caste... »

-Non !!! » hurla Azzariel et resserrant brusquement sa prise. Elle entendit le cartilage se briser sous ses doigts, et les yeux injectés de sang ressortir de leur orbites. La veine qui battait sur la tempe s'épaississait jusqu'à en éclater. Sararsief se débattit un moment, avant de retomber, les muscles flasques et détendus. Une odeur d'excrément s'éleva alors du cadavre, indiquant à la tueuse de Néo Séraphéens que les sphincters de sa cible s'étaient relâchés brusquement, comme l'ensemble des muscles de son corps. Seul son poignet semblait encore avoir un peu de tonus, mais c'était dû aux os qui maintenaient la main figée.

Difficilement, Azzariel se releva. Les larmes inondaient ses yeux. Ses mâchoires étaient serrées. Mais elle resta digne. Elle pensait à tout ce qu'elle avait fait. Elle se disait que rien de ce qu'elle avait fait, n'avait servi à rien. Tant qu'elle serait en vie, sa quête ne trouva pas de fin. Tous les Néo Séraphéens ne seraient pas morts tant que son cœur battrait dans sa poitrine. La décision qu'elle prit lui resserra la gorge, l'empêchant de déglutir. Elle ne put retenir ses larmes, mais pour la première fois, elle ne ressentit pas de honte à laisser place à ses sentiments. Elle se retourna vers la grande baie vitrée. Son regard maintenant sombre. Mue par une énergie qu'elle ressentit partir de son cœur, du plus profond de son être, elle s'élança vers la grande double vitre. Lorsque qu'elle la traversa dans un éclat de verre, elle fut saisie par l'air froid et humide comme elle avait imaginé son linceul dans ses cauchemars. L'air vivifiant brouilla ses yeux. Ses larmes quittaient ses yeux partant vers le haut, comme si elles ne voulaient pas tomber avec ce corps, qui chutait bras et jambes écartés en croix. La chute dura plusieurs longues secondes. Peut-être même plus. Lorsqu'elle parvint à ouvrir les yeux, elle vit le sol se rapprocher à grande vitesse. Elle referma une dernière fois les yeux. Elle ne sentit pas le choc, mais elle ressentit le dernier battement de son cœur dans sa poitrine, avec un espèce de sourire. Sa quête venait de prendre fin... et de se solder par la fin de la caste des Néo Séraphéens.



TROLL
THEATRE ROLISTIQUE ORGANISE LUDIQUE ET LOUFOQUE
ORGANISATION DE SOIREES ENQUETES
ET DE JEUX DE ROLE SEMI REELS

w w w . s b s n e t . f r . s t

